DISCIPLES III

RENAISSANCE

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

ИНТЕРФЕЙС ГЛОБАЛЬНОЙ КАРТЫ

Welcome to Disciples III: Renaissance.

Глобальная карта - это первое, что видит игрок при старте миссии. Для передвижения по глобальной карте и взаимодействии с интерактивными объектами (вражескими юнитами, зданиями, объектаим на карте) - используйте левую кнопку мышки. Для получения информации по заинтересовавшему Вас объекту, нажмите правую кнопку мышки. Приятной игры!

1. ВЫХОД В ГЛАВНОЕ ИГРОВОЕ МЕНЮ.
Для активации - нажмите левой кнопкой мышки.

2. ПАНЕЛЬ РЕСУРСОВ.
Для получения дополнительной информации о ресурсе - наведите курсор на изображение.

3. ТРИГГЕР КАРТЫ. При нажатии - переводит мини-карту в различные режимы. На данный момент на изображении показан режим отображения открытой области. Так же в этой области (в др. режимах) может отображаться количество ресурсов, поступающих в день и карта завоеваний).

4. ГОРОДА ИГРОКА. При нажатии на центральную иконку - вход в город (без перемещения лидеров), при нажатии на стрелочки по бокам - выбор обзора другого города (если таковые имеются).

5. ЛИДЕРЫ ИГРОКА. Активный на данный момент лидер находится по середине. Для выбора другого лидера, нажмите на соседнего (если есть).



6. КНОПКИ УПРАВЛЕНИЯ ИГРОЙ:

1. Продолжить передвижение. Если путь передвижения уже был выбран, лидер последует по нему.

2. Инвентарь. Переход в инвентарь активного лидера.

3. Активные «скилы» героя на глобальной карте.

4. Использовать заклинание из книги магии. Активно только при наличии постройки “Башня магии”.

5. Строительство. Переход в интерфейс строительства в столице.

6. Обмен между лидерами. Активна только при присутствии поблизости дружественного лидера.

7. Книга магии.

8. Отряд. Переход в интерфейс отряда героя.

9. Завершение хода. Передает очередь хода противнику.



ПОЛЕ БОЯ. АРЕНА

При старте боя, игрок перемещается на специальную локацию со своим интерфейсом. Боевые локации бывают 3х типов:

- Арена — генерится автоматически, открывается с глобальной карты при нападении на вражеский отряд.
- Подземелья — частично заготовленные заранее арены. Игрок перемещается на арену такого типа при нажатии на специально предназначенное интерактивное здание.
- Городские арены — арены, индивидуальные для каждого города. Игрок перемещается на такую арену при нападении на вражескую столицу.

Интерфейс арены можно условно разделить на 3 части:

I. ПАНЕЛЬ ГЛОБАЛЬНОГО УПРАВЛЕНИЯ/ИНФОРМАЦИОННАЯ ПАНЕЛЬ — общая для всех воинов отряда, постоянно активна

(1) Кнопки управления боем (при наведении игрок получает краткую информацию о назначении кнопки, зажатие/нажатие производится левой кнопкой мышки) - подробнее читайте ниже.

(2) Статистическая информация.

При наведении на вражеский юнит показывает:

- Текущее количество жизни
- Силу атаки, с которой игрок нанесет повреждения
- Вероятность нанести критический урон (при срабатывании критического удара, наносимый урон увеличивается вдвое)



II. ПОЛЕ БОЯ (СМ. НИЖЕ)

III. (3) ПАНЕЛЬ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ЮНИТОВ

Полоска инициативы — показывает очередность хода воинов.

- Союзные воины отмечены серой рамочкой, вражеские - красной.
- При получении урона — иконка постепенно окрашивается красным цветом. Чем больше повреждения, тем больше площадь красного.
- При завершении хода юнита — он передвигается в конец очереди.
- При смерти юнита — он полностью окрашивается в красный цвет и передвигается в правый угол полоски.
- При нажатии правой кнопки мышки — открытие окна информации о выбранном юните.
- При нажатии левой кнопкой мышки по союзному юниту — лечение/наложение положительного эффекта (усиления), как и при взаимодействии через арену.

- При нажатии левой кнопкой мышки по вражескому юниту — атака/наложение отрицательного эффекта (усиления), как и при взаимодействии через арену.

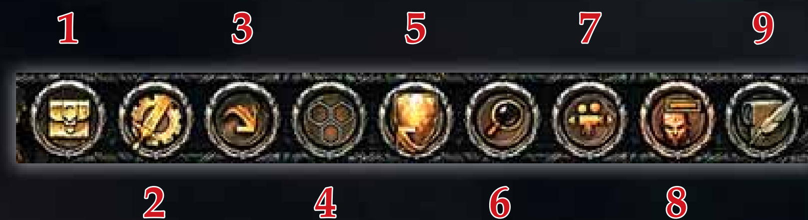
Активные возможности юнита (кнопки слева)

- Во время своего хода отображает дополнительные возможности юнита (наложение положительных эффектов, использование индивидуальных особенностей). По умолчанию всегда есть возможность «Уйти в блок» - снижает эффекты вражеской атаки.
- Во время хода противника при активации возможности прикрыть дружественного воина, игрок принимает решение — защищать или нет через появляющиеся кнопки.

НА ПОЛЕ БОЯ ИГРОК МОЖЕТ:

- передвигать своих воинов по арене (осуществляется через нажатие левой кнопкой мышки на участок на арене, если у игрока недостаточно очков передвижения, то юнит остановится на максимально доступном месте), если юнит игрока попадает на бонусную клетку (на изображении отмечено «bonus», подробнее см. ниже), то сила его атаки увеличивается.
- Выставлять препятствия (через использование специальных предметов и выбор левой кнопкой мышки места, куда именно поставить, правая кнопка мышки отменит использование предмета.)
- Призывать юнитов для сражения на своей стороне (через использование специальных предметов и выбор места, куда именно поставить, правая кнопка мышки отменит использование предмета.)
- Нажатие левой кнопки мышки на союзного воина — наложение положительного эффекта (усиления)/лечение, при наличии такой возможности у первого в линейке инициативы воина или использовании предназначенного для этого предмета.
- Нажатие левой кнопки мышки на вражеского воина — наложение отрицательного эффекта (ослабления) или атака, в зависимости от характеристик воина.
- Нажатие правой кнопки мышки на воина любой стороны показывает информацию об этом воине.
- Наведение курсора на вражеский юнит показывает в окне статистической информации (1.2) основные боевые характеристики текущего или ближайшего атакующего союзного воина по отношению к выбранному.
- Наведение курсора на бонусную клетку показывает в окне статистической информации (1.2) базовые характеристики и тип этой клетки.

КНОПКИ УПРАВЛЕНИЯ БОЕМ:



1. Инвентарь. При нажатии открывает отдельный интерфейс с предметами, которые пользователь может использовать в бою

2. Авто бой — при нажатии бой будет проводиться автоматически, игроку необходимо будет только наблюдать за течением поединка [примечание: отжатая кнопка авто прикрытия (6) будет прерывать поединок при срабатывании функции]. Состояние кнопки переходит на следующий бой.

3. Быстрый бой — при нажатии игрок пропускает анимацию, бой рассчитывается автоматически, игрок получает на экран результат.

4. Сбежать из боя. За некоторый штраф персонажи бегут с поля боя (если успеют).

5. Показать сетку боя — при зажатии кнопки отображает сетку передвижения/зоны действия персонажа.

6. Авто прикрытие — у некоторых воинов есть шанс прикрыть союзного воина при нападении на него противника (при условии, что союзный воин будет в зоне действия). Наличие такой возможности отображается в виде щита на изображении персонажа в строке инициативы (). По умолчанию, при активации этой возможности в бою во время хода противника, пользователю выдается выбор — использовать ее или нет (см. Панель взаимодействия юнитов). Когда кнопка в зажатом состоянии, прикрытие ставится автоматически.

7. Авто приближение - функция камеры на арене. Зажатие этой кнопки активирует функцию фокусирования камеры на противниках во время атаки.

8. Авто наведение камеры — функция камеры на арене. Зажатие этой кнопки активирует функцию «драматического эффекта».

9. Лог боя

ИНТЕРФЕЙС ГАРНИЗОНА

В Disciples III: Renaissance интерфейс гарнизона предназначен для управлением своими юнитами (как теми, которые с лидером, так и теми, которые находятся непосредственно в столице), а так же приобретении новых.

Интерфейс доступен только при наличии у игрока столицы при заходе в нее (через нажатие на здание столицы на глобальной карте левой кнопкой мышки или же при нажатии на соответствующую кнопку в интерфейсе глобальной карты)

1. КОЛИЧЕСТВО ЗОЛОТА У ИГРОКА.

2. ИКОНКА И КРАТКАЯ ИНФОРМАЦИЯ О ЛИДЕРЕ
(сверху вниз):

- Текущий уровень персонажа. Чем выше уровень, тем выше боевые характеристики персонажа. При получении уровня лидером, игрок может изучить новые навыки. Уровень повышается в боях.
- Лидерство. Чем больше величина параметра, тем больше воинов лидер может с собой взять. Игрок начинает с минимального показателя — 3. Повышается параметр при получении уровня и выборе соответствующего навыка.
- Количество очков передвижения на глобальной карте. Чем выше параметр — тем дальше игрок может передвигаться. Повышается параметр предметами экипировки, некоторыми положительными эффектами (усилениями), изучением навыка при получении уровня.

3. СТРЕЛКИ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ ПО ГОРОДАМ.
Активны только в случае наличия у игрока более одного города. Автоматически «переносит» игрока в следующий город. Порядок городов определяется порядком захвата. Столица всегда первая.

4. ПАНЕЛИ ГАРНИЗОНА:
Левая панель отображает армию лидера, который на данный момент находится в городе.



Нажатие кнопкой мышки по пустому полю при отсутствии лидера в столице — открывает меню найма лидеров.

В открывшемся окне:

- Получение информации о лидере — нажатие правой кнопки мышки на иконке лидера,
- выбор лидера — нажатие левой кнопки мышки,
- покупка — нажатие кнопки «Ок».

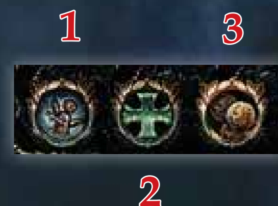
Нажатие кнопкой мышки по пустому полю при наличии лидера в столице — открывает меню найма юнитов. Можно нанять только воинов первого уровня апгрейда вне зависимости от количества построенных зданий. Некоторые юниты могут требовать наличие построенного здания.

В открывшемся окне:

- Получение информации о юните — нажатие правой кнопки мышки на иконке юнита,
- выбор юнита — нажатие левой кнопки мышки,
- покупка — нажатие кнопки «Ок».

Правая панель отображает армию стража столицы.

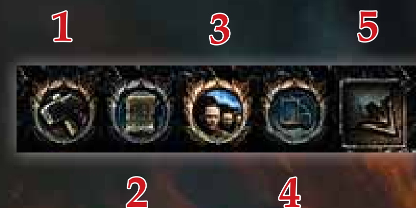
5. МЕНЮ УПРАВЛЕНИЯ ЮНИТАМИ ОТРЯДОВ (по левой кнопке):



1. **Выгнать юнит.** Попытка выгнать лидера приведет к полному расформированию отряда, выгнать стража невозможно.
2. **Воскресить юнит**. Требует траты ресурсов.
3. **Вылечить юнит.** Требует ресурсы.

6. ГЛАВНОЕ МЕНЮ СТОЛИЦЫ:

при наведении — всплывают подсказки, при нажатии — переход к интерфейсам:



1. **Интерфейс строительства** (текущий)
2. **Интерфейс изучения заклинаний** (доступен только при построенном здании «Башня магии», подробнее — ниже)
3. **Интерфейс гарнизона** (отображает воинов гарнизона города, а так же армию лидера, если таковой находится в городе)
4. **Магазин** (доступен только если в городе присутствует лидер) — позволяет покупать и продавать предметы.
5. **Выход из города**, при котором лидер, если он находится в городе, остается в нем.

ИНТЕРФЕЙС АРМИИ ЛИДЕРА / ИНВЕНТАРЬ

Этот интерфейс отображается при нажатии на соответствующую кнопку на глобальной карте. Основное предназначение — получение информации об отряде лидера, о самом лидере и его параметрах, взаимодействие с инвентарем лидера.

1. ИНВЕНТАРЬ ЛИДЕРА.

Предметы при их получении, отображаются в правой панели интерфейса:

При нажатии правой кнопки мышки отображается информация о предмете

При нажатии левой кнопки мышки — предмет удерживается; перетаскивание на выбранный юнит — использование предмета. Некоторые предметы нельзя использовать на всех юнитов (отображено в поле «цель»), некоторые предметы являются элементами экипировки лидера (в этом случае в поле «цель» указано имя лидера, которому предназначен предмет).
Использование предметов приносит следующие эффекты, но могут быть, и проданы в магазин за полцены:



- Зелья и порошки — временное или постоянное усиление характеристик выбранного юнита. Может быть использовано только единожды на одного персонажа (одинаковые эффекты не объединяются)
- Талисманы, кольца, экипировка — влияют на характеристики лидера. Лидер может надеть только один предмет одного типа.
- Артефакты — этот тип предметов нельзя использовать, но его можно выгодно продать в магазин (за полцены).
- Сферы - предметы с уникальными характеристиками, могут быть использованы только в бою
- Руны — предметы, созданные из существующего заклинания, могут быть использованы в бою, но некоторые (улучшающие характеристики)- непосредственно на юнит.

2. КНОПКИ НАВИГАЦИИ ПО ИНТЕРФЕЙСУ ЛИДЕРА:

- Характеристики лидера
- Отряд лидера (текущий)

3. СТРЕЛКИ НАВИГАЦИИ ПО ИНВЕНТАРЮ

4. ЗАКРЫТИЕ ИНТЕРФЕЙСА.

5. ХАРАКТЕРИСТИКИ ГЕРОЯ С ВОЗМОЖНОСТЬЮ ИХ ИЗМЕНЕНИЯ

6. МЕНЮ СКИЛОВ ГЕРОЯ (СКИЛЛБОАРД)

7. КНОПКА – НАДЕТЬ ВЕЩЬ НА ПЕРСОНАЖА.

ИНТЕРФЕЙС МАГИИ

1. КНОПКИ НАВИГАЦИИ по уровням заклинаний.
При нажатии — переход к выбранному уровню заклинаний.

2. СПИСОК ЗАКЛИНАНИЙ, которые игрок может выучить в этом городе.
Нажатие кнопки мышки — выбор заклинания, и отображение более подробной информации в правой панели.

3. ПАНЕЛЬ ПОДРОБНОЙ ИНФОРМАЦИИ О ЗАКЛИНАНИИ.
Содержит в себе описание заклинания.



